

手機帝國 smartphone^{Inc.}

遊戲說明書

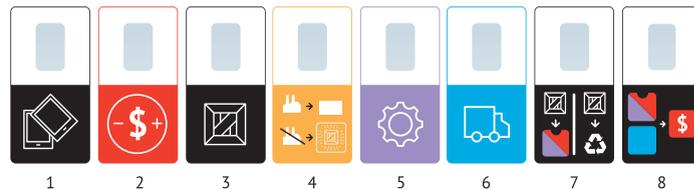


手機帝國
smartphone^{Inc.}

智能電話革命

恭喜！你是一家新興公司的新任執行董事，已經準備好大展拳腳，著眼點就是引領著世界潮流的「智能電話」！
現在你們要嘗試在數碼經濟裏面分一杯羹。
為了把自己的公司擴展成全球最顯赫的企業，
無論是為商品定價、加強生產效率、研發新科技、生產貨物、
以至處理物流和銷售，都需要你運用一切從商智慧。
對了，別忘了留意競爭者的動向：
他們跟你一樣也想擴充生意，而且你們是此消彼長的競爭對手！

在手機帝國，你的目標是創立最大最富有的智能電話公司。
一局遊戲會遊玩五輪，每輪分為八個階段，
在遊戲版圖的階段表有所紀錄，指引你們一步步營運自己的企業。



本遊戲的關鍵所在是規劃平板，用來訂立每輪的業務要怎樣運作。
玩家可以把平板疊在別的平板上，下達不同的商業決定。
明智規劃是業務蒸蒸日上的不二法門！



遊戲目標

你們的宗旨是賺最多錢，而這遊戲中金錢便是勝利分。

有三種得分方法：

- 賣出貨物
- 雄霸世界上不同地點的市場——方法是在某地點比對手賣出更多貨物
- 註冊專利——方法是最快研發出科技

若少於5位玩家，在零售商所在地點設立辦公室也可得分（詳見第20頁）。

遊戲配件：玩家配件



10塊 平板 —— 每位玩家2塊

每位玩家拿取一套2塊規劃平板。

這些平板代表每家公司的可用的行動，包括研究和開發部門、生產部門等。

玩家使用平板以取捨每輪要執行什麼行動，這個步驟稱為「規劃」。



5張 玩家屏風 —— 每位玩家1張

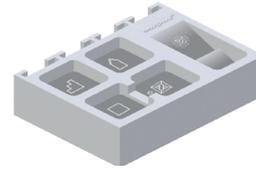
用來防止對手的「商業間諜」窺探你的內部情報。

每塊屏風寫上了該玩家的起始位置，還有乘數表幫助玩家計算得分。



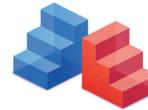
5塊 起始改良板塊 —— 每位玩家1塊

改良板塊賦予玩家更多規劃的選擇，每塊的背面都印有顏色和公司名稱。遊戲開始時，每位玩家根據自己的公司拿取相應的起始改良板塊。



5盒 整理盒 —— 每位玩家1盒

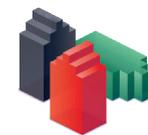
整理盒方便玩家儲存自己的遊戲配件。裏面分隔開未生產的貨物、進度棋子、和辦公室棋子。還有一格稱為可用貨物區，存放所有已經生產但未賣出的貨物。



60顆 進度棋子 —— 每位玩家12顆

進度棋子用來標示玩家達成某些目標的進度。玩家在特定位置放置進度棋子，直到累積了指定數量。

注意：進度棋子的供應並無限制。若你用光了，請自行找物件替代。



90顆 辦公室棋子 —— 每位玩家18顆

辦公室棋子標示玩家已經達成的目標，取代遊戲版圖上玩家的進度棋子。



100顆 貨物棋子 —— 每位玩家20顆

貨物棋子象徵裝滿貨櫃待售的智能電話。

遊戲配件：共用配件



1塊 遊戲版圖

遊戲版圖顯示數碼行業的全球形勢分佈，玩家的行動會改變它，並即時在地圖反映。



2枚 遊戲輪及階段指示物

遊戲輪指示物和階段指示物表示當前在第幾輪和什麼階段。



1塊 計分版

用來記錄每家公司的業績。



6塊 專利板塊

整局遊戲中首先研發某個科技的玩家取得該科技的專利，在遊戲結束時得分。



6塊 科技板塊

研發到某科技的玩家會獲得它的獎勵。每塊科技有兩面，為遊戲帶來更多變化。遊戲開始前，玩家們決定（或隨機決定）每個科技要用哪一面。



27塊 改良板塊

改良板塊用來升級玩家平板，或生產更多貨物。



20塊 貨物板塊

每塊貨物板塊每輪會生產1顆貨物。每輪若玩家沒有可用的改良行動，便會自動獲得1塊貨物板塊。



7塊 零售商板塊

少於5人遊戲才會使用零售商板塊，用來遮住遊戲版圖上某些地點，使得玩家之間更多競爭。根據地點有三種大小，零售商板塊也有三種。

遊戲說明書

你正在閱讀的。

史蒂夫的配件

史蒂夫是虛擬人工智能，
可以在1-4人遊戲加入史蒂夫，作為你們的競爭者。

1顆 史蒂夫棋子

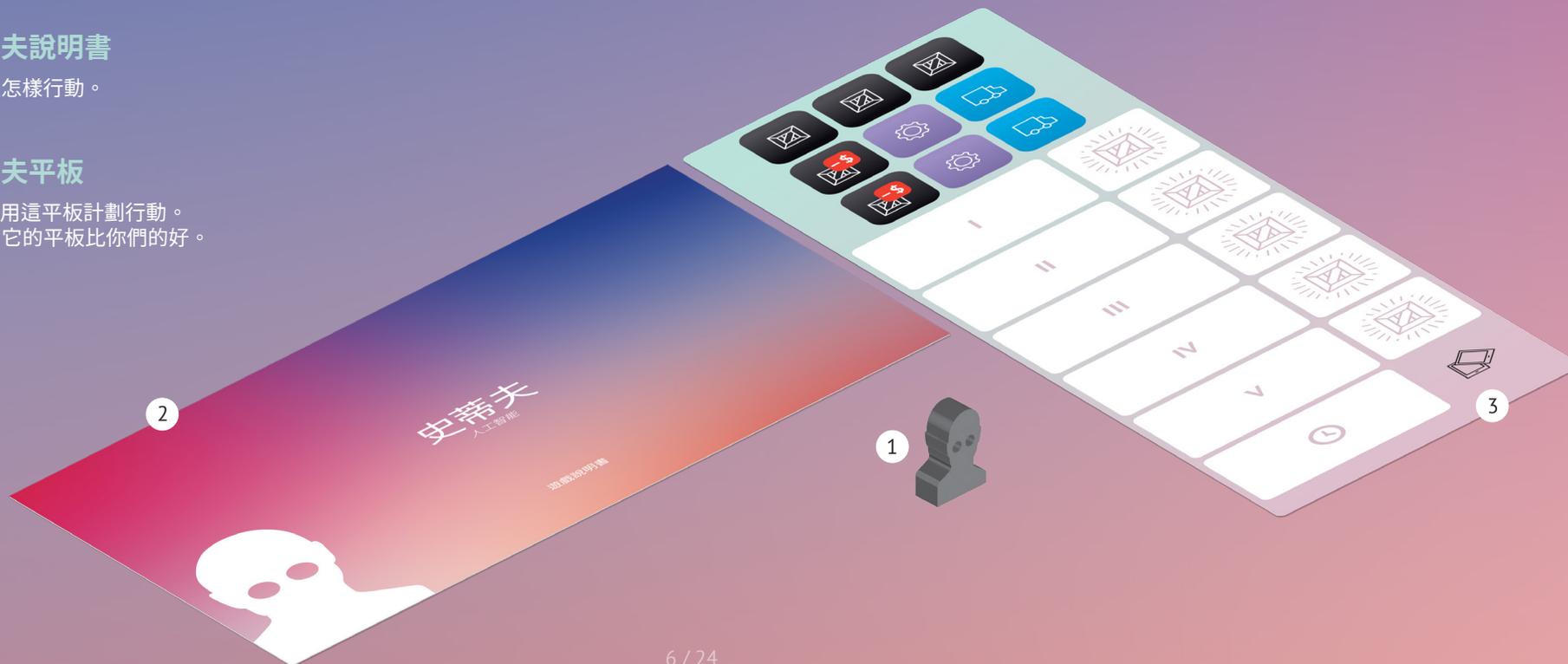
- 1 史蒂夫使用這棋子籌謀下一步。

1本 史蒂夫說明書

- 2 闡述史蒂夫怎樣行動。

1塊 史蒂夫平板

- 3 史蒂夫每輪用這平板計劃行動。
順帶一提，它的平板比你們的好。



遊戲設置

1 把遊戲版圖放到桌子中央。

2 把階段指示物放到階段表第一格。

3 把遊戲輪指示物放到1號位置。

4 把計分版放到遊戲版圖旁。

5 若少於5位玩家，便需要把一些零售商板塊遮住指定地點（詳見第9頁）。

6 把專利板塊放到遊戲版圖上相應位置。

9 把全部貨物板塊面朝下放到遊戲版圖旁。

8 洗勻全部改良板塊，隨機翻開5塊，放到遊戲版圖上改良區。

餘下的疊好組成板塊庫，放到遊戲版圖旁。

7 把科技板塊放到對應的專利旁。
若你們是首次遊玩，我們建議全部科技都使用正面。之後的遊戲便可隨機或自由選擇。



背面



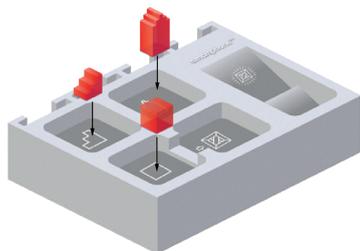
正面

玩家設置

每位玩家選擇1種玩家顏色，
拿取該顏色全部相應的配件：

-  12顆 進度棋子
-  18顆 辦公室棋子
-  20顆 貨物棋子

每位玩家拿取1盒整理盒，
把棋子分別放進正確位置。



每位玩家拿取2塊平板，確保其中1塊以  朝上，另一塊則以  朝上。



每位玩家拿取自己顏色的屏風。



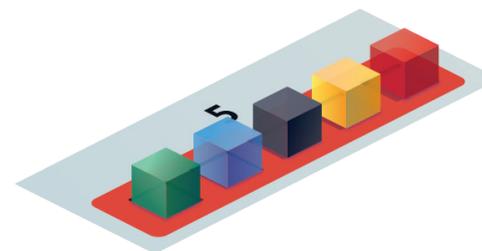
按照屏風上的指示，玩家必須：



1. 把自己1顆辦公室棋子放到自己起始地點辦公室位置最左那一格。
2. 把自己1顆貨物棋子，按屏風背面的顏色放到計分版相應的分數格子上。
3. 拿取自己顏色的起始改良板塊。



每位玩家依照計分版上的順序（左至右分別是綠、藍、黑、黃、紅），
把自己1顆貨物棋子放到定價區上5的位置。



2-4人遊戲的零售商設置

為了維持玩家之間需要競爭市場，會在某些地點放置零售商板塊，
例如     .

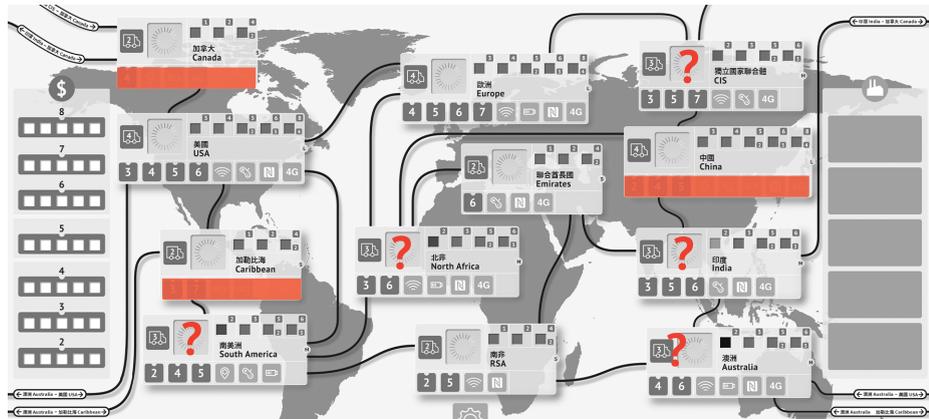
每塊零售商板塊可以放置的地點都不同，
這視乎各地點的大小 (分為 **S** 小、**M** 中、**L** 大三種)，
地點上與零售商板塊上各有標示。

範例：
北非是中型地點 (右方有個「M」字)，因此你們可以在那裏放置1塊「M」的零售商板塊。

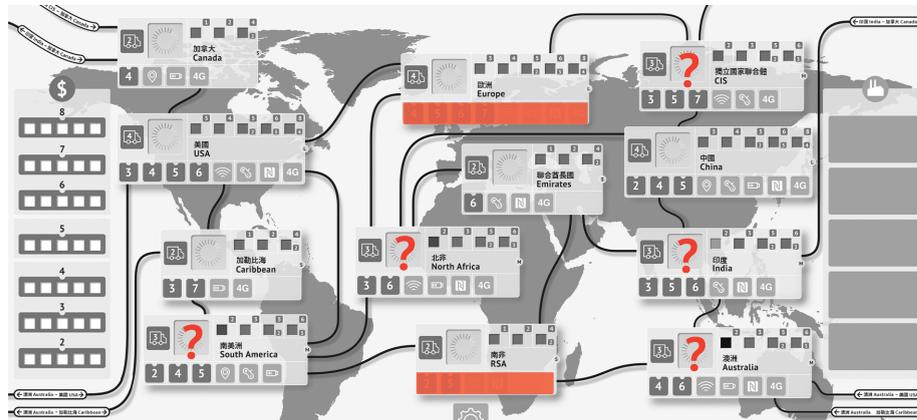


按號碼分開3種零售商板塊，分別洗勻並按以下指示在指定地點放置1塊：

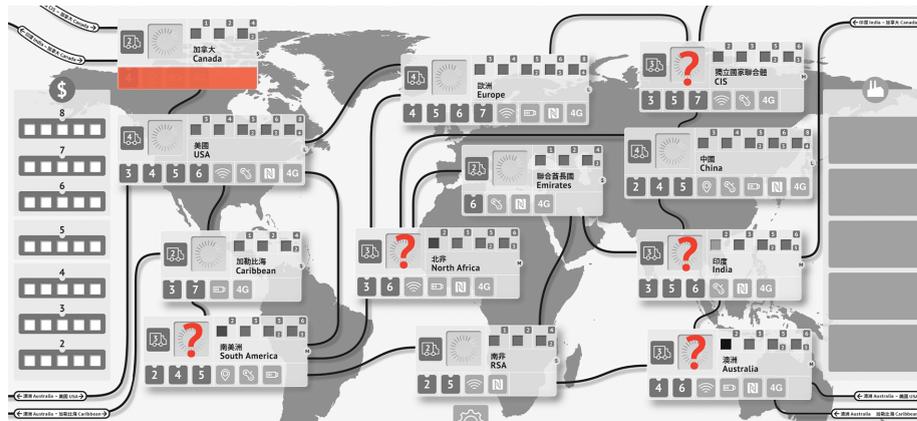
2人遊戲請在中國、加拿大、加勒比海、
及任何沒有玩家辦公室棋子  的中型地點各放置1塊。



3人遊戲請在歐洲、南非、及任何沒有玩家  的中型地點各放置1塊。



4人遊戲請在加拿大及其中一個沒有玩家  的中型地點各放置1塊。

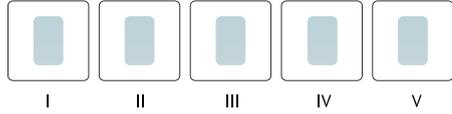


5人遊戲不會使用任何零售商板塊；把全部沒有用到零售商板塊的放回遊戲盒。

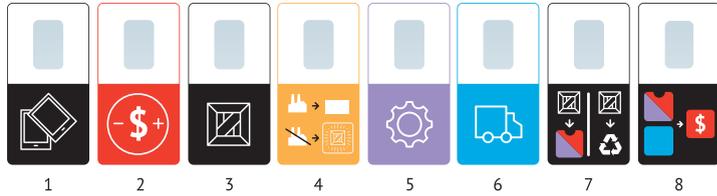
零售商詳解請見第20頁。

進行遊戲

一局遊戲會遊玩五輪，
在遊戲版圖最上面的遊戲輪紀錄表紀錄：



每輪有八個階段，在遊戲版圖上的階段表各有一個圖示：



每輪會由左至右逐個階段執行。
完成最後一個階段之後，該輪完結，然後進行下一輪的階段。

階段一：規劃

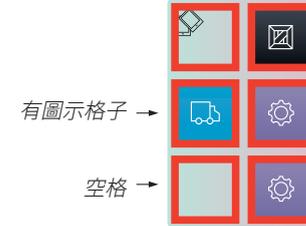
所有玩家同時使用自己的平板，在屏風後秘密決定本輪要執行什麼行動。
必須把其中一塊的一部分疊在另一塊上面，可以自由選擇要以哪一面朝上，
但必須遵守以下規則：

1. 兩塊平板必須平行或成直角：



2. 上面的平板必須遮住下面的1-4格：

每塊平板在每面各有6格，有些有圖示，有些則是空格。



以下是一些符合規則的平板放置方法，各遮住不同數量的格子。
無論是空格還是有圖示的都可以遮住：

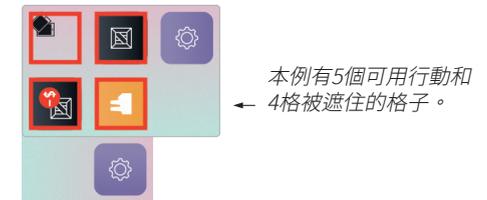


遊玩提示：規劃時要考慮什麼呢？我們會在闡述規則時講到。現在你們只需要知道這個決定對之後的行動非常重要，會影響本輪接下來的全部階段！

玩家還可使用改良板塊以升級自己的平板（詳見第12頁）。

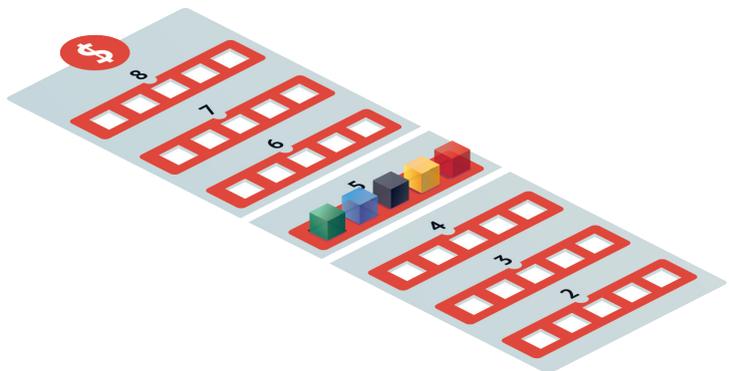
玩家要以屏風遮住自己的規劃，不讓其他玩家看見，直到全部玩家都完成規劃。
然後所有人一起拿起自己的屏風，公開自己的規劃。

記得：所有可見的圖示都是可用行動，
而被遮住的圖示則是不可用行動。
沒有圖示的格子稱為空置格子。



階段二：調整定價

玩家會在本階段決定自己本輪賣出貨物的定價 (■)。
在定價表調整自己的棋子以作紀錄。



每輪開始時，所有玩家的定價都是5。

以下行動會升降定價：

- 每個 圖示會把自己的定價下降1格。
- 每個 圖示會把自己的定價上升1格。

範例：

右圖規劃的定價是3，
因為有兩個可用的 圖示，
各把定價下降1格。



提示：本遊戲的定價至關重要！從階段四起（改良生產，詳見第12頁），
定價便是本輪中玩家的行動順序，定價越低越早行動，足以影響勝負！

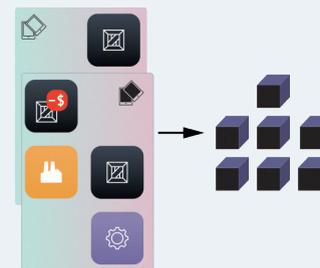
階段三：生產

玩家會在本階段生產貨物 (■)，在之後的階段賣出。
玩家有若干方法生產 ■：

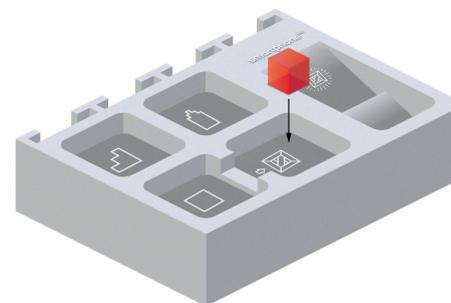
1. 每個可用的 圖示會生產1顆 ■。
2. 每格被平板遮住的格子會生產1顆 ■。

範例：

右圖規劃會生產7顆 ■，因為上
面的平板遮住4格，
而且有3個可用的 圖示。



把生產了的 ■ 放到自己整理盒的已生產貨物區。



除了上述方法，特定科技（詳見第18頁）、零售商（詳見第20頁）、
改良板塊和貨物板塊（詳見第12頁）都會生產 ■。



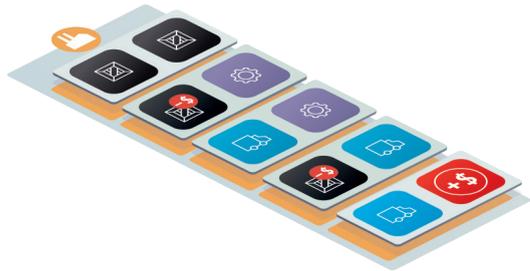
階段四：改良生產

經階段二調整後的定價，從階段四開始顯出功用：定價**最低**的玩家先行動，然後按低至高的順序；若定價遇平手，則他們當中最低分的玩家先行動。這稱為「先後規則」。

有時候玩家會在階段二之後改變定價，因此在每階段開始時，都應該檢查所有玩家的定價。

從第一位玩家開始，根據自己的平板裏有無可用的  圖示，每位玩家輪流執行以下相應的行動：

- 1 若有**可用的** ，拿取改良區裏其中**一塊**改良板塊。



- 2 若**沒有可用的** ，改為拿取1塊**貨物板塊** 。玩家拿取新板塊後，可在下一輪開始使用它。

使用改良板塊

遊戲開始時每位玩家都會拿到1塊改良板塊，從第一輪的階段一便可以使用。

有以下兩個使用方法：

- 1 把改良板塊升級平板。

遵守以下規則，可把改良板塊放到平板上：

- i. 改良板塊**必須**面朝上放到平板上。



- ii. 改良板塊**必須**遮住平板的2格，不可伸出平板的邊界外（例外：研發了4G科技的玩家可以忽略本規則的一部分）。

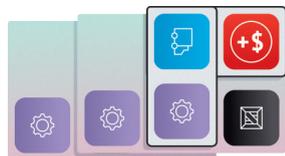


放置改良板塊範例

被改良板塊遮住的圖示視作不可用，但不會因此在階段三生產額外的 。



改良板塊可以遮住另一塊改良板塊的1格，但不得完全遮住另一塊。



可以用平板遮住改良板塊的若干格甚至整塊。



- 2 玩家也可不把改良版塊放到平板上，改為面朝下使用它，放在自己前面。每塊面朝下的改良板塊會在階段三生產1顆 。

改良板塊背面的  提示這面不可放到平板上。

貨物板塊 () 亦不可放到平板上，所以它們兩面都有  圖示。每塊  會在階段三生產1顆 。

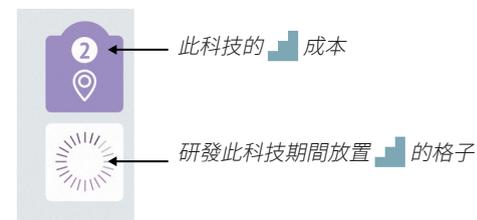
階段五：研發科技

玩家在本階段會按照**先後規則**輪流行動（詳見第12頁）。

科技可以用來促進銷售並給予獎勵。遊戲版圖下方會記錄所有科技的研發進度。

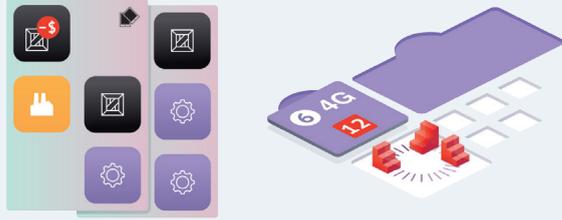


- 使用進度棋子 () 記錄研發進度。
- 本階段開始時，你每擁有1個可用的  圖示，便會獲得1顆 。
- 根據**先後規則**，玩家會輪流花費自己擁有的 ，用來研發新科技。玩家沒必要全數花費獲得的 ，但注意沒花費的  必須在自己回合結束後放棄掉，放回整理盒。
- 科技板塊列明研發該科技所需的  數量。



- 玩家把自己的  放到想要研發的科技旁的格子。如有多顆 ，可把它們自由分配到不同的科技。
- 當任何玩家累積到研發某科技所需數量的 ，便研發出該科技。他取回該科技旁全部自己的 ，放回整理盒，然後在該科技板塊旁放置自己1顆 () 從此他便會獲得該科技的獎勵（詳見第18頁）。

範例：假設下面是你的規劃：



由於共有3個可用的  圖示，因此你獲得3顆 。
你想研發4G科技，成本是 。

你開始研發它，在那裏放置3顆 。
如要完成科技，你還需要在以後的遊戲輪在那裏多放置3顆 。



若下一輪你仍然有研發行動，可以在那裏增加 ，
或改變方針，著手研發別的科技。

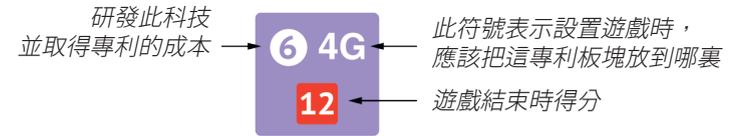
科技獎勵

玩家研發出任何科技都會獲得其獎勵，在科技板塊有描述，
通常都是在特定階段生效的額外效果，或者加強你的可用行動（科技詳解請見第18頁）。

專利

第一位研發某科技的玩家會獲得其專利。
把自己的  放置在該科技後，
便會獲得其專利板塊，放到自己前面。

遊戲結束時，玩家會因自己的專利得分（板塊上寫有分數，例如  分）。



但注意，想取得專利的話，
你的研發成本會比其他玩家貴1顆 。

一旦有玩家取得專利，所有其它玩家研發該科技所需  便會減1。
當然，代價是不能獲得專利！

由於多位玩家可同時研發相同科技，
當任何玩家取得專利後，
即使其它玩家因為成本減少而有足夠的 ，
也要待自己的回合才可研發出該科技。

1



紅色玩家和綠色
玩家都在研發遊
戲機科技。

2



綠色玩家放置
最後1顆所需的
。

3



綠色玩家首先研發
出該科技，獲得其
專利板塊，並取回
該地點全部自己的
，並放置1顆自己
的 。

4



輪到紅色玩家的
回合時，她也立即
研發出該科技（由
於成本減1），但
不會獲得專利！

階段六：物流

玩家在本階段會按照**先後規則**輪流行動（詳見第12頁）。

遊戲開始時，每位玩家都只會在1個地點有1顆。為了開拓市場，你們必須擴展到別的地點。這時候便需要物流幫忙。

- 擴展到別的地點需要。
- 你每擁有1個可用的圖示，便會獲得1顆。
- 根據**先後規則**，玩家會輪流花費自己擁有的，用來擴展市場。玩家把自己的放到想要開拓的地點旁的格子。只可在自己有¹的相鄰地點放置²（遊戲版圖上有線連接的地點視作相鄰）。

範例：

域多只在北非有，因此他只可在歐洲、中國、聯合酋長國、和南美洲放置。

- 沒有花費的必須在自己的回合結束後放棄掉，放回整理盒。
- 當任何玩家累積到開拓市場所需數量的，便取回該地點旁自己的全部放回整理盒，然後拿取整理盒裏1顆，放到該地點最左邊¹的格子。



總是把新的放到最左邊的空格。

若沒有空格，任何玩家都不能再在那裏放置。

一個地點只能容納每位玩家1顆（除非因科技或零售商有別的規則）。

地點越大，放置的成本越貴，但也會開放給更多玩家進入。

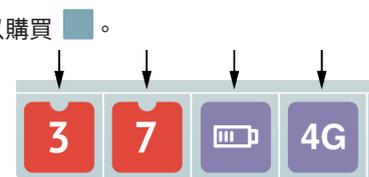


階段七：賣出貨物

玩家在本階段會按照**先後規則**（詳見第12頁）輪流賣出自己生產了的整理盒已生產貨物區內）。

該地點符合以下全部三個規矩才可賣出。

- 有你的。
- 沒有零售商。
- 有符合條件的買家可以購買。



每個方格都是一位買家

玩家把自己的貨物放到買家格子，即是賣出。

不過買家購買亦是有限制的，詳細規則如下述：



紅色方格裏有數字，表示此買家買貨的**最高定價**。他不會支付高於此數字的定價購買。不過，要是玩家定價**低於**此數字，此買家非常樂意購買。簡言之，玩家的定價大於此數字便不能賣出，等於或小於才可以。

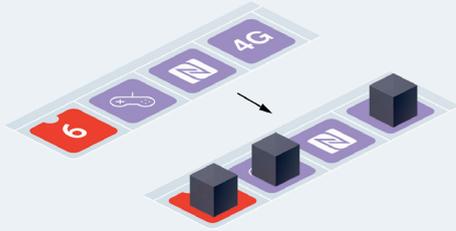


紫色方格沒有數字，表示此買家願意支付**任何價錢**購買（不會高於玩家的定價），但只會向**已經研發**指定科技的玩家購買。方格裏的圖示顯示了所需科技。每個買家格子只會購買1顆。所有賣不掉的**全部**都會放棄掉，放回整理盒裏未生產貨物區。

重要：

賣出貨物時，必須從左到右填滿買家方格，如果可以向左邊的買家賣出（例如紅色買家），不可跳過空格以賣給右邊的買家（例如紫色買家，或更高價的紅色買家）。

範例：假設你生產了4顆 ，只在下圖這個地點有市場；階段二你把  的定價設定為3；你研發了遊戲機和4G科技。最終你在地點只能賣出3顆 ，因為最後一位買家要求你研發了近距離通訊科技，而你沒有。你有1顆  賣不掉，在本回合結束時放棄掉。



提示：若你看漏了原本可以賣出的 （其他玩家也沒有幫助你發現），那麼視作你失去了在那裏賣出  的機會。你可以嘗試跟其他玩家商量，看看是否允許你在回合外補賣。不過遊戲設計師強烈建議其他玩家不要理會！

階段八：得分

玩家會在本階段根據賣出的  和雄霸的地點得分。玩家可以不按順序，同時得分。

賣出貨物

每位玩家查看自己在遊戲版圖上有多少顆 ，把數量乘以當前定價（查看定價表），便是你的得分。屏風後的乘數表可以幫助你們快速得知結果。

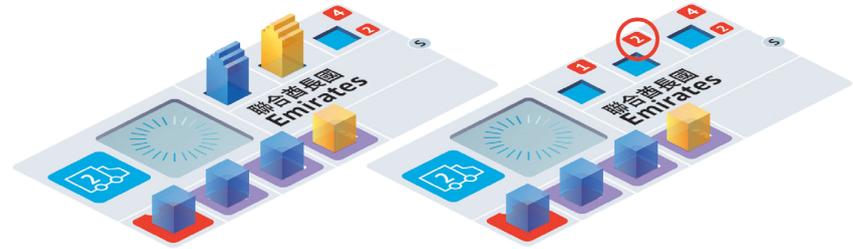


雄霸地點

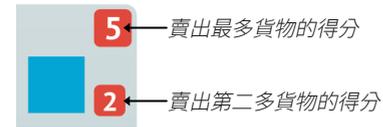
玩家雄霸市場可以額外得分。在某地點賣出最多  的玩家雄霸了該市場，獲得相應的分數——該地點最右邊放置了  的方格所顯示的。

即使玩家在某地點有 ，若他沒有賣出 ，也不會獲得雄霸地點的額外得分。

範例：藍色玩家在這地點賣出了最多 ，因此雄霸了此市場。最右邊有  的格子右上角寫著2分，因此藍色玩家獲得2分。毋須理會該辦公室的顏色。



若最右邊有  的格子寫著第二名的分數，表示在該地點賣出第二多貨物的玩家便會獲得此分數。



若賣出最多/第二多  的數量遇平手，他們當中  在最左邊的玩家勝出。

範例：

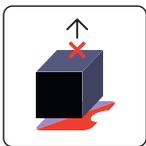
藍色、綠色、紅色玩家在下圖的地點賣出了相同數量的 ，但藍色視作雄霸市場，因為他的  是三人當中的最左邊，因此獲得6分。

接下來在綠色和紅色玩家當中比較第二多。

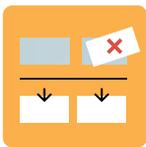
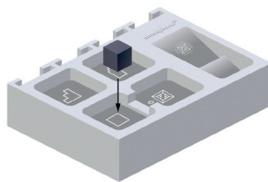
儘管兩人都賣出相同數量的 ，由於綠色的  比白色在更左邊，因此獲得3分。



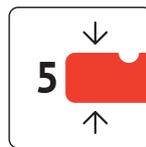
在計分版記錄所有玩家的得分。

設置下一輪

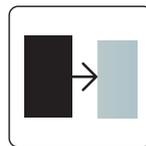
所有玩家拿走遊戲版圖上自己的全部 ，放回整理盒未生產貨物區（不是已生產貨物區）。



把改良區裏全部剩下的改良板塊放回遊戲盒。
從板塊庫抽取5塊新的改良版塊，面朝上放到改良區。



把所有玩家的定價返回5。



把遊戲輪指示物前進一格。

然後開始下一輪的階段一。

遊戲結束和勝出遊戲

一局遊戲會進行五輪，第五輪階段八後，遊戲即告結束。
所有玩家計算自己的總分：

- 1 遊戲期間得分
- 2 加上專利得分
- 3 加上零售商得分

最高分的玩家勝出！

若最高分遇平手，他們當中研發了最多科技的玩家勝出。
若再遇平手，他們當中擁有最多專利的玩家勝出。
若再遇平手，則他們共享勝利。

科技

玩家研發出科技之後會立即獲得獎勵。

玩家**必須**盡可能地使用科技獎勵。

有些獎勵只生效一次，有些則是永久生效。
每個獎勵都在特定階段生效，詳情請參照每個科技的規則。



科技圖示詳解



有色數字方格標示該獎勵在什麼階段生效。



若沒有數字，表示該獎勵不需在特定階段生效——詳見後述的科技詳解。



若有一個紅點，表示玩家會在研發完之後**立即**獲得該獎勵，**而且**以後每輪都會在特定階段獲得獎勵。
但若方格裏沒有數字，代表玩家只會獲得該獎勵一次（研發完之後立即獲得）。

科技詳解

全球定位系統

3 每個 [red square with 'S'] 會附加 [purple square with 'N']
[purple square with 'N'] for each [red square with 'S']

從此你每個可用的 [red square with 'S'] 會在階段三生產2顆而非1顆 [purple square with 'N']。

這是永久獎勵。

立即+5 [purple square with 'N']
+5 [purple square with 'N'] now

立即生產5顆 [purple square with 'N']。
把這些 [purple square with 'N'] 放到整理盒裏已生產貨物區。

這是一次獎勵。

無線區域網絡

6 每輪在一個地點放置第二顆 [purple square with 'N']
Place second [purple square with 'N'] once per round

每輪的階段六，你可在任何一個已經有1顆你的 [purple square with 'N'] 的地點，放置第二顆 [purple square with 'N']。這方法**不允許**任何玩家在任何地點放置第三顆 [purple square with 'N']，也不可零售商放置第二顆 [purple square with 'N']。

這是永久獎勵。

所有賣不出的 [purple square with 'N'] 留到下一輪
All unsold [purple square with 'N'] transfer to next round

你可儲存在階段七賣不掉的所有 [purple square with 'N']。

這是永久獎勵。

遊戲機



從此你研發科技所需 減少1。

這是永久獎勵。



在任一你沒有 的小型地點放置1顆你的 。
若那是零售商，如常獲得其獎勵。

這是一次獎勵。

鋰離子電池



從此你每個可用的 同時也視作 圖示。
換言之，在階段六，請點算你擁有的 和 總數。

這是永久獎勵。



你每研發了2個科技便會生產1顆 。
立即獲得此獎勵，而且每輪的階段三也會獲得此獎勵。

這是永久獎勵。

近距離通訊



階段六輪到你時，可把0-3顆 以你的定價賣出，
但不要把它們放到遊戲版圖上任何地點。
立即按屏風後的乘數表得分，
然後把那些 放回你整理盒的未生產貨物區。
這是永久獎勵。



立即把你的定價上升1格。

而且從此每輪的階段二也會獲得此獎勵。

這是永久獎勵。

4G



你在階段一放置改良板塊時，
每塊的其中一格都可以伸出平板。

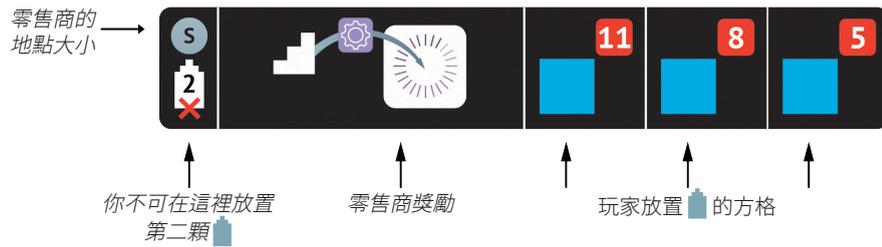
這是永久獎勵。



階段七你賣出 時，
可在每個你沒有 的地點賣出1顆 ，
不過必須遵守賣出 的所有其他規則（詳見第15頁）。
這是永久獎勵。

零售商

零售商不允許玩家在其所在地點賣出 ，不過玩家依然可執行物流來在那些地點放置 （放置了足夠的  便可）。
 並非放在遊戲版圖的空格裏，而是零售商板塊的藍色方格。



藍色方格旁紅色方格的數字便是玩家在那裏放置  後，在遊戲結束會獲得的分數。總是從左到右放置 ，所以越早放置的玩家得分越高。

此外，玩家在零售商放置  後，會立即獲得該零售商的獎勵。

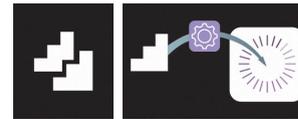
所有零售商獎勵都是一次的。玩家可以選擇不使用此獎勵。有些零售商沒有獎勵。

記得：同一玩家不可在任何零售商放置多於1顆 。

零售商獎勵



立即生產指定數量的 ，
把它們放到你整理盒裏已生產貨物區。



拿取自己指定數量的 ，
放到任何你選擇的科技上，加快你研發科技的進度。
若你獲得2顆 ，可選擇用來研發1-2個科技。
即使你以此獎勵積累到足以研發科技的數量，也必須待階段五自己的回合時（遵守先後規則），
才可研發科技，放置 。



立即把你的定價上升或下降1格。



你可在任何一個已經有1顆  的地點，放置第二顆 。
這方法不允許任何玩家在一個地點放置第三顆 、
不允許在沒有自己  的位置放置、
不可在零售商放置第二顆 。



把你的1顆  從一個地點移動到另一個地點。
你可以移動**其他**零售商板塊的 。
要是這個行動導致地點或零售商騰出空位，
便把那裏剩下的全部  左移來填補。
你**不會**因這個移動獲得任何零售商獎勵。

常見問題

設置遊戲時可否隨機放置零售商板塊？

不可，否則會破壞遊戲平衡。

平板上的標誌(◆/◇) 代表什麼？

他們只用於遊戲設置時分辨兩種平板，遊戲期間不用理會。

階段一之後，我能否改變板塊規劃？

不可。遊戲設計師不允許玩家更動你的板塊規劃，即使你聲稱自己犯了重大錯誤亦然。

若兩位玩家的價格和分數都一樣，怎樣分辨行動次序？

他們當中起始分數（計分版上最高那行的有色格子）較低的先行動。

我可否使改良板塊被平板完全遮住？

可以。規則只要求你放置改良板塊後，兩格都在平板上，沒有不允許你在其上再放置另一塊平板遮住它。儘管這完全沒有用處，但規則不禁止這樣做。

我可否把1塊平板完全遮住另一塊，或把它們並排？

不可。
必須把1塊平板遮住另一塊的1-4格，
而上述兩種放置都不符合此規則！

我在階段三生產的■多於我需要，我可否自願放棄生產某些■？

不可，你必須按規則生產全部你可以生產的■。

工作人員

編輯：Max Vereschagin

美術：Aleksandr Kiselev

總監：Mikhail Pakhomov

美術監督：Viktor Ziburdaev

宣傳：Darina Orlova, Nataliya Naboyshchikova, Katerina Schlecker

生產監督：Sergey Morozov

英文版翻譯：Runa LLC

英文版校對：William Niebling

中文版翻譯：陳浩仁

中文版校對：馬健鈞

中文版監修：何仲焜

中文版美術：周顥峰

設計師鳴謝

感謝Herman Tikhomirov給出宣傳的高見；

感謝Andrei Stolyarov注入動力開始製作這遊戲；

感謝Yuri Zhuravlev和Nikolai Pegasov從”The Guilds of Laar”激發靈感。
我還想感謝整個Guild of Board Game Developers (GRaNI) 所有付出與宣傳。



特別鳴謝：

Andrei Kolupaev, Konstantin Domashev, Konstantin Malygin, Yuri Yamschikov, Valery Kruzhalov, Ilya Stepanov, Yulia Ilyinskaya, Natalia Telezhkina, Yan Yegorov, Nikolai Zolotarev, Valentina Aristarkhova, Aleksandr Eremin, Andrei Kalinin, Igor Ganzha, Vasily Redinsky, Nadezhda Penkrat, Victoria Drobotova, Andrei Aganov, Anastasia Yushina, Vitaly Terekhov, Dmitry Krylov, Vasily Vereschagin.

鳴謝”Astronauts with Hammers”

Aleksandr Tkachev, Bogdan Khokhlov, Pavel Eltsin, Oleg Meleshin, Aleksandr Chapurin, Artur Katarzhanov, Yulia Tkachenko, Anton Prinov, Anton Kravchenko, Anna Kravchenko, Roman Gaffarov, Aleksandr Aleksnanin, Loerglil Meflizh, Delli Arieri.

手機帝國
smartphone^{Inc.}



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited
🌐 <http://www.broadwaygames.com.hk>
✉ domestic@longshore.com.hk
☎ Tel: +852 23631998

© 2020 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。